NES-KR-FRA/FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

KIRBY'S ADVENTURE™*

MODE D'EMPLOI

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche de jeu "Kirby's Adventure"™*pour votre console Nintendo Entertainment System™.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y référer par la suite.

TABLE DES MATIERES

DRAME AU PAYS DES SONGES 4
PRÉPARATIFS 10
ECRAN D'INSTRUCTION 12
LES MOUVEMENTS DE KIRBY 13
JEUX DE BONUS 23
MODE CONTINU ET SAUVEGARDE 25
DES OBJETS À PUISSANCE P ! 26
UN MONDE TOTALEMENT NOUVEAU ! 28

Conseils d'utilisation

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.
2) Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche de jeu et/ou la console.
3) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
5) Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche de jeu dans votre console.

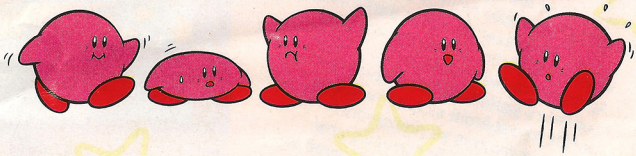
Remarque : Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

™ et ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

© 1993 Nintendo Co.,Ltd.

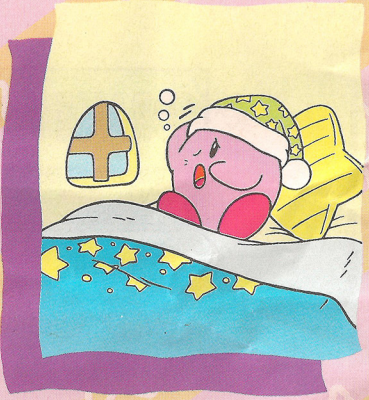
*© 1993 HAL LABORATORY, INC./NINTENDO.

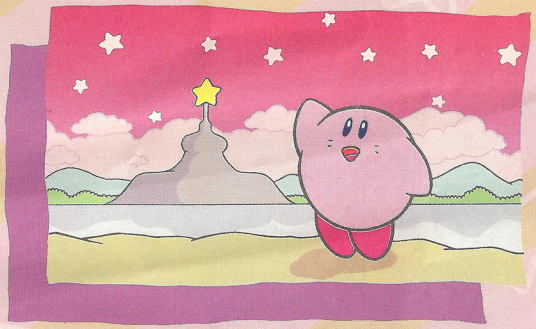
DRAME AU PAYS DES SONGES !



A des années lumière...

A des années lumière de la Terre, sur une toute petite étoile, se trouve un endroit magique et paisible : le Pays des Songes. Les habitants de ce monde merveilleux, les Songeurs, vivent une existence paradisiaque centrée sur les repas, le repos et les jeux. Un exemple typique de leurs coutumes relaxantes est la petite siesta après le festin traditionnel du midi. Après s'être bien reposés, les Songeurs parlent de leurs rêves respectifs et espèrent sincèrement que les vœux de tous se réaliseront. Un jour, un jeune Songeur nommé Kirby, se réveilla de sa sieste avec un terrible sentiment d'angoisse. "Que se passe-t-il ?" se demanda-t-il. "Je n'ai pas rêvé pendant ma sieste". Cette absence de rêve le mit mal à l'aise. Après en avoir discuté avec des amis, il réalisa que le problème était beaucoup plus grave qu'il ne pensait. Personne n'avait rêvé ! Tous s'exclamèrent en même temps : "Il a dû arriver quelque chose à la Fontaine des Rêves !"



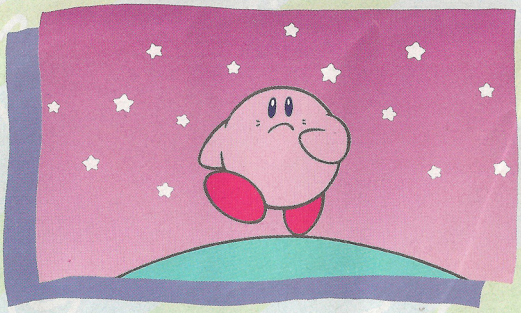


La Fontaine des Rêves est un puits magique et le réservoir de tous les rêves des Songeurs. Les rêves jaillissent de la Fontaine et se déversent sur le Pays des Songes, assurant ainsi à tous des nuits remplies de rêves plaisants.
D'après la légende, la Fontaine des Rêves a été créée à partir d'un pouvoir magique, le Sceptre Etoilé. L'étoile scintillante au sommet du sceptre provient d'une étoile tombée, il y a bien longtemps, sur le Pays des Songes. Le Sceptre Etoilé fournit l'énergie de la Fontaine des Rêves. Il est aussi le symbole du Pays des Songes.

Ne pouvant plus rêver, les Songeurs devinrent irritables et agités. Finis les rires joyeux qui résonnaient dans le Pays des Songes ! Tout devint morne. Soudain, Kirby le héros espiègle du Pays des Songes, annonça avec hardiesse son intention d'aller sonder la Fontaine des Rêves et ainsi trouver la cause de tous les problèmes.

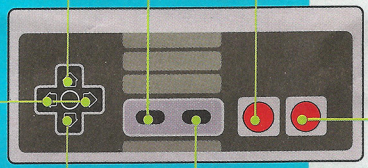
A son arrivée, que trouva-t-il ? Le vilain roi Dadidou se baignant dans les eaux magiques ! Naguère (voir "Kirby's Dream Land" sur Game Boy), Dadidou avait déjà commis des bétises : il avait volé la nourriture et les Etoiles Scintillantes des Songeurs. Et voilà qu'au centre de la Fontaine et à la place du Sceptre, le roi Dadidou se prélassait dans un bain moussant !

Kirby l'accusa : "Alors Dadidou, tu as encore fait des tiennes !"
Dadidou sembla surpris : "De quoi parles-tu, petite boule rondouillarde ? Je pensais rendre service en..."
Kirby secoua la tête : "Ah non ! Je ne vais pas écouter tes fariboles ! Qu'as-tu fait du Sceptre Etoilé ?"
Avec nonchalance Dadidou répondit : "Ah, ce vieux bout de bois ? Eh bien, heu, je l'ai cassé en sept morceaux et en ai donné un à chacun de mes amis..."
Kirby se demanda pourquoi Dadidou avait agi ainsi et, sans plus écouter ses explications, il se mit en route pour une quête longue et ardue. Il lui fallait absolument retrouver les sept morceaux du Sceptre Etoilé et les ramener à la Fontaine des Songes. A ce prix seulement, les Songeurs pourraient de nouveau apprécier leur sieste.



LES COMMANDES

* Pour plus de détails sur les motions (ou mouvements) de Kirby, veuillez consulter les pages 13 à 20.



Lâcher la capacité de l'ennemi (SELECT)

Gober.
Souffler (B)

Voler.
Entrer par les portes (Haut)

Marcher.
Courir
(Appuyer deux fois)
(Gauche/Droite)

S'accroupir.
Avaler (Bas)
Glisser (+ le bouton A ou B)

Sauter.
Nager (A)

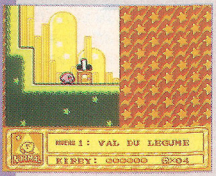
Pause. Interruption du jeu (pour plus de détails, lisez attentivement les instructions du manuel).

Appuyez simultanément sur les boutons A, B, START et SELECT pour recharger le jeu et recommencer du début.

PREPARATIFS

Insérez correctement la cartouche dans votre console NES™. Mettez celle-ci sous tension (ON). La musique va démarrer et l'écran titre va s'afficher (Sans réaction de votre part, le jeu se mettra automatiquement en démonstration).

Dès l'affichage de l'écran titre, appuyez sur le bouton START pour commencer (Si vous appuyez sur START pendant la mélodie de départ ou la démonstration, l'écran titre viendra automatiquement s'afficher).



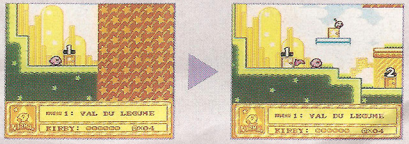
Le Début de Votre Aventure

Dès que vous commencez à jouer, la carte ci-contre apparaît à l'écran. Elle indique la progression de Kirby dans les différents niveaux du jeu. Les portes vous emmènent au cœur de l'action.

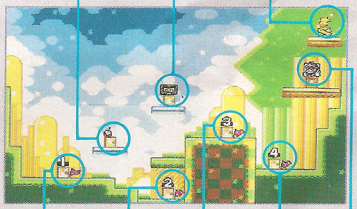
Ecran Carte

"Kirby's Adventure" est composé de sept niveaux possédant chacun leur carte. Au début, chaque écran carte n'a qu'une seule porte de visible. Celle-ci mène à la séquence d'action, donc "l'étape". Pour y entrer, appuyez sur Haut de la manette multidirectionnelle.
Quand vous avez terminé une étape, la carte apparaît et révèle des portes supplémentaires donnant sur d'autres étapes ou sur des jeux de bonus. Chaque niveau possède plusieurs étapes et, à la fin de la dernière, vous trouverez un des amis du roi Dadidou, qui possède un des morceaux du Sceptre Etoilé. En battant le copain de Dadidou, vous récupérez le fragment du Sceptre et pouvez passer au niveau suivant. N'oubliez pas qu'il vous faut les sept fragments afin de restaurer la Fontaine des Rêves.

Dans les étapes que vous avez finies, vous pouvez tenter votre chance aux Jeux de Bonus autant de fois que vous le désirez.



Quand vous terminez une étape... de nouvelles portions de la carte sont révélées.



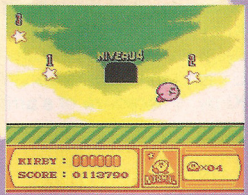
* En dehors des étapes d'action, vous trouverez dans ce niveau un Musée et un Jeu de Bonus.
* Les étapes que vous avez terminées sont signalées par un drapeau. Quand, après avoir terminé une étape, une porte reste marron, c'est que vous avez oublié des objets secrets dans cette étape.

Ecran d'Instruction

Quand vous appuyez sur le bouton START alors que vous êtes sur un écran de jeu, le jeu se met sur pause et une explication vous est donnée pour la capacité que Kirby possède à ce moment. Si vous appuyez à nouveau sur START, vous reprenez la partie. Dans une étape que vous avez déjà finie, vous devez choisir soit de CONTINUER, soit de SORTIR DE L'ETAPE. Avec CONTINUER, vous retournez à l'écran de jeu où vous aviez joué en dernier. Avec SELECT, vous revenez à l'écran carte du niveau.

Etape Warp

Si vous déclenchez des interrupteurs secrets dissimulés dans certaines étapes, l'Etape Warp apparaît sur l'écran carte. En pénétrant dans cette étape, l'écran ci-dessous s'affiche et vous pouvez vous téléporter à un niveau différent.

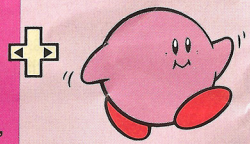


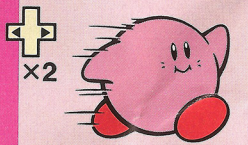
LES MOUVEMENTS DE KIRBY

Les motions de Kirby sont variées ! Vous allez être époustouflé par tout ce qu'il peut faire. Tout d'abord, vous vous accoutumerez aux différents trucs de Kirby, puis vous réaliserez combien il est facile de le déplacer. Apprenons ces mouvements et ramenons vite la paix au Pays des Songes !

Marcher/Courir (Gauche/Droite)

Si vous appuyez sur Gauche et Droite de la manette multidirectionnelle quand Kirby est au sol, il marchera de façon normale. Appuyez rapidement deux fois sur Gauche ou Droite de la manette et, en maintenant la flèche enfoncée, Kirby courra dans la direction désirée (si vous ôtez votre doigt de la manette multidirectionnelle, Kirby s'arrêtera). En appuyant sur la flèche opposée à la direction prise par Kirby, il dérapera et s'arrêtera.



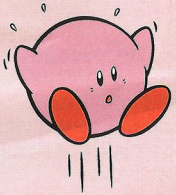


S'accroupir (Bas)

Pour que Kirby s'accroupisse, appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle. De cette façon, il pourra esquiver certaines attaques.

Sauter (A)

Appuyez sur le bouton A pour que Kirby saute. Si vous appuyez sur A pendant que Kirby marche, il fera un grand bond. S'il est en train de courir, son saut n'en sera que plus grand.

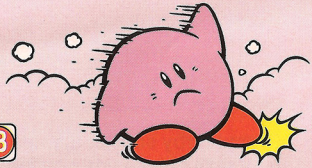


Glisser (Bas + A ou B)

Appuyez sur le bouton A ou B lorsque Kirby s'accroupit : il glissera et renversera les ennemis.

+

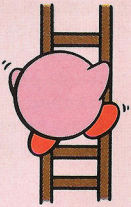
Bouton A ou B

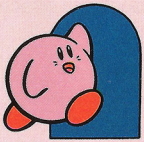


Monter/Descendre/Entrer par les portes (Haut/Bas)

Bouton A ou B

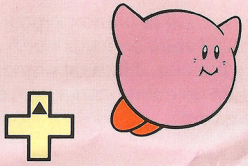
En appuyant sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle en des endroits où se trouvent des escaliers ou des échelles, Kirby pourra monter ou descendre. De plus, en appuyant sur Haut de la manette quand Kirby est en face d'une porte, il pourra entrer.





Voler/Flotter (Haut)

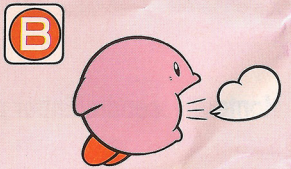
Si vous appuyez sur Haut de la manette multidirectionnelle lorsque Kirby est en situation "normale", il soufflera et flottera dans les airs. Si - lorsque Kirby est en train de souffler - vous appuyez sur A, il agitera les bras et s'envolera en haut de l'écran.



Bouffées d'air (B)

Quand Kirby souffle, appuyez sur le bouton B pour qu'il envoie une bouffée d'air. Grâce à celle-ci, il pourra attaquer des ennemis. Cependant, en exhalant une bouffée d'air, Kirby tombera du ciel. Appuyez vite sur Haut de la manette multidirectionnelle pour qu'il avale un peu d'air et se remette à flotter.

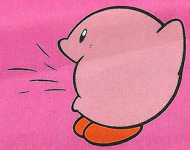
★ Certains ennemis ne sont pas affectés par les bouffées d'air !



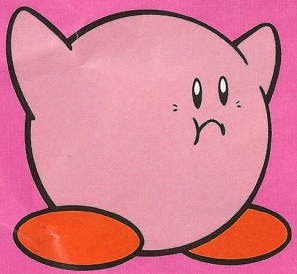
Gober (B)

Appuyez sur B quand Kirby est à proximité d'un ennemi ou d'un bloc : il le gobera sans façon !

★ Certains ennemis ne peuvent pas être mangés !



Aspirez l'ennemi...

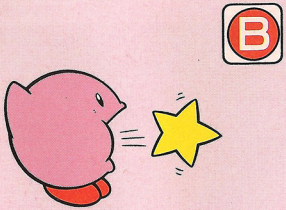


et vous n'en ferez qu'une bouchée !

Qu'est-ce que Kirby a dans la bouche ?

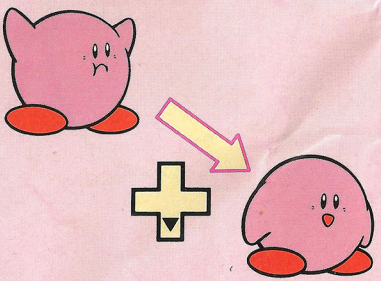
Souffler (B)

Appuyez à nouveau sur B quand Kirby a un ennemi ou un bloc dans sa bouche, et il exhalera une étoile. Celle-ci peut renverser un ennemi ou renverser un bloc.
Si Kirby a gobé plusieurs ennemis, il expulsera plusieurs étoiles.



Avaler (Bas)

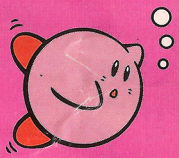
Lorsque Kirby a gobé un bloc ou un ennemi, appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle pour qu'il l'avale. Si Kirby avale un ennemi possédant une capacité spéciale, il s'en emparera. Voir page 19 pour plus de détails.



Dans l'eau

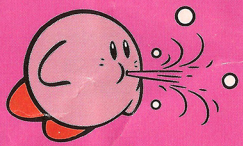
Nager (A)

Bien que Kirby ne puisse pas s'accroupir, flotter ou voler dans l'eau, vous pouvez le faire nager en appuyant sur le bouton A.



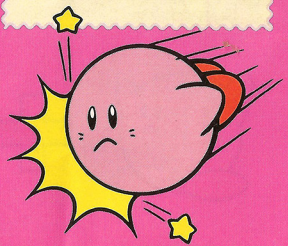
Jet d'eau (B)

En milieu aquatique, Kirby ne peut pas aspirer ou expulser des ennemis. Mais si vous appuyez sur le bouton B, il lancera un jet d'eau pour les attaquer.



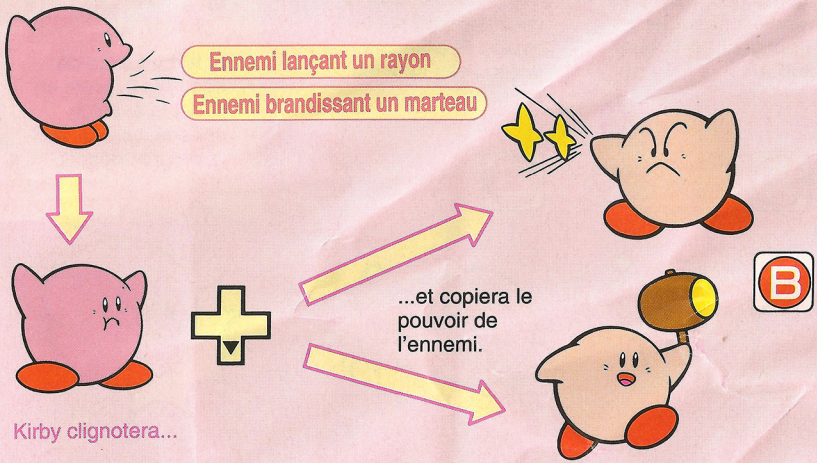
D'en haut, vous pouvez aussi attaquer l'ennemi !

Si Kirby tombe de très haut et entre en collision avec un ennemi, celui-ci subira de gros dégâts.



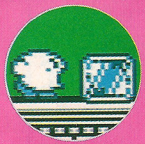
☆ Emparons-nous de la capacité de l'ennemi !

Plus de vingt ennemis possèdent des capacités bien spécifiques ! Si Kirby avale un de ces ennemis, il s'emparera de sa capacité. En appuyant sur le bouton B, Kirby peut utiliser la capacité de l'ennemi qu'il a avalé. Par exemple, si Kirby gobe un ennemi et que vous appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle...

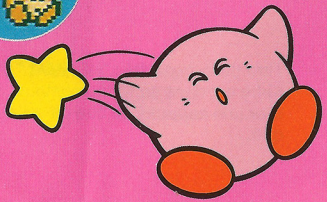


Quelques restrictions

- Si Kirby possède déjà une capacité spécifique, il ne peut pas avaler un ennemi.
- Quand Kirby s'empare d'une capacité, sa couleur change : il devient pêche pâle au lieu de rose.
- La capacité que possède Kirby est affichée dans une case en bas de l'écran.
- Certaines des capacités dont Kirby peut s'emparer n'agissent que pour un moment donné. Ou alors, elle ne peuvent être utilisées qu'un certain nombre de fois.
- Certains ennemis ne possèdent aucune capacité.
- Si Kirby avale simultanément deux ennemis ou plus, il peut obtenir une capacité tout à fait inattendue. Pensez donc à combiner certaines capacités.



Kirby perdra sa capacité si un ennemi le frappe ou si vous appuyez sur le bouton SELECT et il reprendra sa forme primaire. Cependant, si Kirby peut gober et avaler l'étoile qui apparaît lorsqu'il perd sa capacité, il sera à nouveau muni de cette capacité.



ECRAN STATUT

Affiché en bas de l'écran. En voici les détails :

Energie de Kirby : Au début du jeu, Kirby possède six barres d'énergie. Quand un ennemi le touche, il perd une barre. Lorsque les six barres ont disparu, Kirby perd une vie.

Limite de la capacité : Si Kirby s'empare d'une capacité dont l'utilisation est limitée, ce chiffre vous indiquera combien de fois vous pouvez vous en servir.

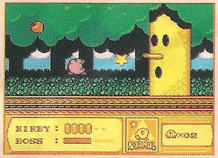
Votre score actuel

Titre de la capacité : "NORMAL" s'affiche si Kirby est dans sa forme primaire. S'il peut utiliser une capacité, le titre de celle-ci y est indiqué.

Vies restantes : Ce chiffre vous indique le nombre de vies à l'actif de Kirby. Quand ZERO (0) est affiché, c'en est fini de Kirby... et de la partie.

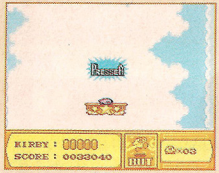
Confrontation avec les amis de Dadidou

Chacun de ses amis est un Boss de fin de niveau. Lorsque vous affronterez l'un deux, votre score actuel sera remplacé par son compteur d'énergie.



A la fin d'une étape...

L'écran figurant ci-contre apparaît lorsque vous terminez une étape avec succès. Calculez bien votre saut de la plate-forme (en appuyant sur le bouton A) pour que Kirby saute le plus haut possible.
Si vous avez parfaitement calculé votre saut, Kirby pourra atteindre le nuage supérieur. Et là, sa récompense sera une vie supplémentaire ! (1-Up)



1 up!

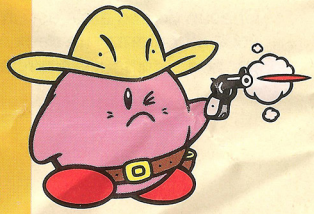
JEUX DE BONUS

Dans chaque niveau, plusieurs jeux de bonus vous permettront d'augmenter votre nombre de vies.
Trois jeux sont disponibles, alors tentez votre chance ! Le nombre d'étoiles affiché à l'écran d'instruction vous indique le niveau de difficulté de chaque jeu (Facile, moyen et difficile).

JEU A

DUEL

Dans ce jeu, Kirby est un cow boy qui, face à un bandit, se doit d'être un maître ès gâchette. Quand l'ennemi sort son pistolet, appuyez sur A le plus vite possible ! Si vous appuyez avant que l'ennemi n'ait eu le temps de dégainer, c'est de la "triche" et vous serez PENALISE. Le nombre de points de bonus que vous obtiendrez dépend du nombre d'ennemis à qui vous ferez mordre la poussière.

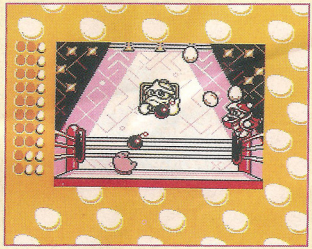


Remarque : Dans les jeux de bonus, vous pouvez aussi utiliser le bouton B si vous le préférez au bouton A.

JEU B

G O B ŒU F

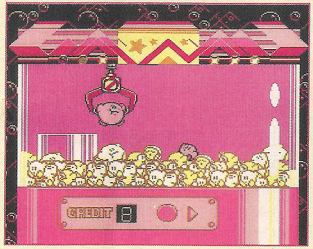
Le but de ce jeu consiste à avaler les œufs que Dadidou lance à Kirby ! Cependant, si Kirby avale une bombe, vous pouvez dire “adieu” au jeu de bonus ! Pour que Kirby ouvre la bouche, appuyez sur le bouton A. Pour qu’il la referme, relâchez le même bouton. Le nombre de vies supplémentaires que vous pouvez obtenir dépend du nombre d’œufs que Kirby avalera.



JEU C

G R U E

Voici un jeu de fête foraine que tout le monde connaît ! Utilisez la grue pour ramasser une poupée Kirby. La grue se déplacera latéralement si vous appuyez sur le bouton A. Elle s’arrêtera automatiquement dès que vous relâchez ce bouton. La grue va descendre et ramasser ce qui se trouve en dessous. Les petites poupées vous offrent une vie supplémentaire, mais les grandes vous en octroient deux !



MODE CONTINU ET SAUVEGARDE

Continuer

Lorsque Kirby perd sa dernière vie, vous avez PERDU. Sur l'écran de fin présenté ci-contre, choisissez soit : ON CONTINUE ? (pour repartir du niveau où Kirby a perdu sa dernière vie), soit : ON ARRETE ? (pour reprendre du départ).

GRADE DU JOUEUR

NOM DU FICHIER

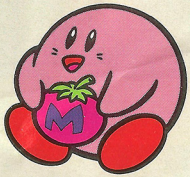
POURCENTAGE DU JEU TERMINE

Sauvegarde

Avec "Kirby's Adventure", vous pouvez sauvegarder jusqu'à trois fichiers de données contenant votre progression. Cette cartouche de jeu sauvegarde automatiquement chaque étape réussie. Par la suite, vous pourrez reprendre là où vous vous étiez arrêté en sélectionnant le fichier utilisé lors de votre dernière partie. Si vous désirez effacer un fichier sauvegardé, choisissez EFFACER LA SAUVEGARDE ainsi que le fichier requis. Ensuite, répondez OUI à la question VRAIMENT ? et toutes les données contenues dans ce fichier seront "écrasées". Lorsque vous mettez votre console hors tension (OFF), assurez-vous d'appuyer sur RESET et de maintenir ce bouton enfoncé afin de protéger votre sauvegarde. Si vous appuyez continuellement sur POWER ou sur RESET, ou si vous enlevez la cartouche de jeu alors que votre console est encore sous tension, vous risquez de perdre des données.

OBJETS A PUISSANCE P !

Bien des objets utiles ont été éparpillés dans les différentes étapes. Essayez de les ramasser car votre recherche des fragments du Sceptre Etoilé en sera facilitée.



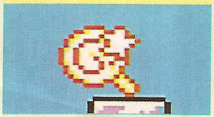
Tomates M

Kirby adore manger ces tomates juteuses. De plus, elles restaurent totalement son énergie !

Boisson tonique

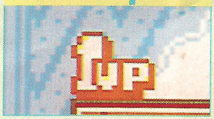
Bien qu'elle ne soit pas aussi puissante que la tomate, cette boisson restaurera partiellement l'énergie de Kirby.

Friandise



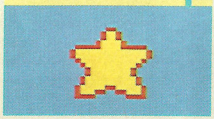
Après avoir ramassé cette friandise, Kirby devient temporairement invincible. Cependant, cette magie sucrée ne le protégera pas d'une chute dans un trou !

1-Up



Ajoute une vie supplémentaire au compteur de Kirby.

Etoile Warp



Cet objet n'offre aucune récompense particulière, mais cette étoile téléportera Kirby dans un autre endroit de l'étape. L'Etoile Warp apparaît aussi dans l'étape Warp (page 12).

Sceptre Etoilé

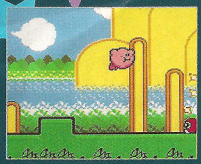
Quand, à la fin d'un niveau, Kirby triomphe d'un ami de Dadidou, il terminera en récupérant un morceau du Sceptre Etoilé. Il doit ramasser les sept fragments afin de ramener la paix au Pays des Songes.

UN MONDE TOTALEMENT NOUVEAU !

Niveau 1

Vallée du Légume

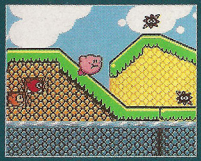
Pour apprendre les rudiments de "Kirby's Adventure", ce niveau est tout indiqué. Le boss de ce niveau d'introduction ne vous est pas inconnu puisque vous avez eu maille à partir avec lui dans la précédente aventure de Kirby !



Niveau 2

Ile du Sorbet

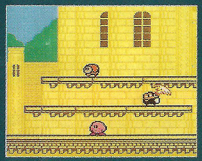
Avec tous ces îlots entourés d'eau, il vaudrait mieux que vous sachiez bien nager ! Dans ce niveau, vous allez affronter de nouveaux ennemis avec de nouvelles capacités... Et vous serez impatient de vous en emparer.



Niveau 3

Basilique dorée

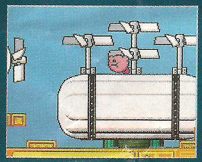
Pour atteindre le sommet de cette basilique, vous allez grimper, grimper et encore grimper ! Votre récompense tout là haut ? Un affrontement sans pareil avec deux des plus coriaces copains de Dadidou !



Niveau 4

Vallée du Vent

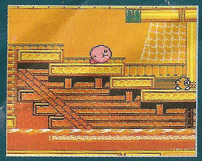
Du haut de la Basilique Dorée, vous pouvez atteindre cette immense vallée nichée dans les nuages. Au menu : de l'action et de la haute-voltige. N'oubliez que, de leurs repaires nuageux, les ennemis de ce niveau sont rôdés aux attaques aériennes !



Niveau 5

Jardin du Raisin

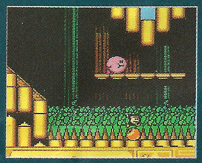
Vous pensiez avoir atteint le sommet du monde ? Une minute... Attendez-vous à une chute libre au cœur d'un labyrinthe de cavernes montagneuses !



Niveau 6

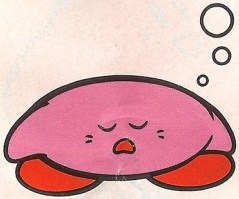
Océan Orange

Si vous n'avez pas souffert du mal de mer dans l'Ile du Sorbet, il en sera peut-être autrement dans ce niveau ! Larguez les amarres et aventurez-vous dans un monde nautique infesté des ennemis les plus rusés que vous ayez eu à affronter !



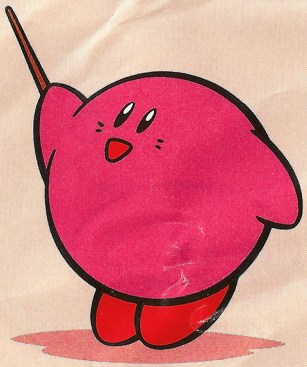
Et enfin, le Niveau 7

Bienvenue au Ravin Rougeoyant !



Trucs et Astuces

- Lorsque vous pensez qu'il est dangereux de continuer avec votre niveau d'énergie actuel, faites un saut au Musée ou dans l'Arène. Mais attention! vous aurez à combattre pour restaurer votre énergie!
- La cartouche de jeu sauvegarde automatiquement le niveau que vous avez atteint, mais ne prend pas en compte vos vies, score, capacité et energie restante.
- Vous perdez votre capacité dès qu'un ennemi vous blesse. Si la capacité que vous possédez a un taux limité d'utilisation, il vaut mieux l'utiliser que de la perdre dans une attaque ennemie.
- Vous pouvez gober un boss de taille moyenne dès que vous avez réduit son énergie.
- Si un obstacle obstrue votre chemin, foncez dedans en glissant.
- **Même si vous réussissez à terminer ce jeu, il restera peut-être des portes marron sur la Carte du Niveau. Cela signifie que vous n'avez pas trouvé tous les objets (voir page 11). Transformez ces portes en portes blanches et voyez ce qui arrive!**



[0493NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55.** Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?
N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 14H A 18H

[0493]

30.722

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

FABRIQUE AU JAPON